VIDEO GAME ANTHOLOGY

vol.8

エキサイティング・アワー

EXCITING HOUR 出世大相撲

FOR X68000/X68030

取扱説明書

VIDEO GAME ANTHOLOGY
ビデオゲーム・アンソロジー
～すべてのゲームファンへ～

コンピュータ・ゲームの発展にはめざましいものがあります。年々、新しいアイデアが導入され、グラフィックも音楽も、ほんの数年前に比べても格段にすばらしくなっています。

とはいえ、ゲームの面白さの本質は今も昔も変わりません。ゲームの面白さは、「新しい」、「古い」といった、発売時期だけに左右されるものではありません。

ところが、ほとんどの作品は、数年も経つと市場から消えてしまい、プレイできなくなってしまいます。こうした現状もあってか、最近では、業務用の基板を直接購入するユーザーも増えてきましたが、すでに基板でも入手困難なゲームもあります。

マイコンソフトでは、良いゲームを世の中に紹介し、残していくことは、意義のあることだと考え、「VIDEO GAME ANTHOLOGY」シリーズを企画しました。

時代を超えた、ゲームの本質を持つ作品群を厳選して、パソコン上に復活させていきたいと思います。

昔からのゲームファンの方にはこれらのゲームの魅力を再認識していただけることと思いますし、新しいゲームファンの方にも、ゲームは派手なグラフィックや音楽がすべてではないことが分かっていただけることでしょう。

本当に良いゲームは、どんなに時を経ても面白いものです。

この度は当社製品「VIDEO GAME ANTHOLOGY vol8エキサイティング・アワー／出世大相撲FOR X68000/X68030」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

●パッケージ内容

商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

取扱説明書（本書）
5インチ・フロッピーディスク1枚
ユーザーズ・カード（ハガキ）
サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。後のユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理等をご依頼になる場合に必要となりますので、大切に保管しておいてください。

フロッピーディスク取扱上の注意

●ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取り扱いに注意してください。
●磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと磁気の影響でディスクの内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。
●ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。

起動方法

このディスクには、「エキサイティング・アワー」と「出世大相撲」の２本のゲームが収めてあります。

それぞれ、以下の方法によって、ゲームをスタートさせてください。

なお、X68000シリーズ、X68030シリーズのいずれでも同じ起動方法でゲームを始めることができます。

※本ソフトウェアをプレイするためには本体メモリが２メガバイト以上必要です。

●エキサイティング・アワー

ドライブ０にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。ゲームは自動的に始まります。

ドライブ１にゲーム・ディスクを入れた場合でも［F１］キーを押しながら（※）電源を入れると、ドライブ０に入れた時と同じく「エキサイティング・アワー」を起動することができます。

●出世大相撲

ドライブ１にゲーム・ディスクを挿入し、パソコン本体の電源を入れてください。ゲームは自動的に始まります。

ドライブ０にゲーム・ディスクを入れた場合でも、［F２］キーを押しながら（※）電源を入れると、ドライブ１に入れた時と同じく「出世大相撲」を起動することができます。

（※）［F１］［F２］キーはゲームが始まるまで押し続けてください。

ハードディスクをご使用になっている方へ

ハードディスクをご使用のお客様で、起動をハードディスクからに設定されている場合は、そのままでは本ソフトウェアを起動させることはできません。

［OPT.１］キーを押しながら上記の操作を行なってください。

●はじめに

格闘技の老舗テクノスジャパンと言えば、ルール無用の壮絶なバトルをテーマにした物から純スポーツ物まで、つぶよりの快作ぞろいですが、今回は初のテクノスジャパン編という事で、初期作品の中でもひときわ異彩を放つ純和風格闘技「出世大相撲」をお届けいたします。

一瞬の押す、流すといった駆け引きを忠実に盛り込んだ内容は相撲の雰囲気抜群です。

表面的なことだけでなく、そのスポーツの内容に踏み込んだ面白さで作品を組み上げる、そんなこだわりのメーカーがテクノスジャパンです。スモウ・ブームの遥か以前に、こんな豪快で事細かい相撲ゲームを創ってしまうあたりからも、テクノスジャパンのカラーが見えてきませんか?

●ゲームの進行

ゲームがスタートすると対戦力士の紹介があり、あなたの操作する力士と対戦相手が土俵に上がります。

試合が始まったら、レバーとボタンの組み合わせでプレイヤーを操作して敵力士を倒して下さい。プレイヤー力士は、つっぱりや張り手のほか、寄り切り、つりだし、すくいなげ等、多彩な技をかけることができます。

プレイヤー力士が土俵の外へ出た時または投げ飛ばされた時は負けとなります。

１場所３試合のうち、２勝以上すると番付が上がり、次の場所へ進めます。１場所で２敗するとゲーム・オーバーです。

最初、プレイヤーが操る力士は番付の一番最後「幕下」に位置しており、番付の頂点「横綱」をめざします。

操作方法

出世大相撲は業務用ゲーム機を再現したものです。

まず、[F6]を押すことでコインをゲーム機に投入した状態になります（「CREDIT」の数字が増える)。

この状態で[F8]を押すとゲームがスタートします。

コインを2枚以上入れた状態(「CREDIT」の数字が2以上の時）で[F9]を押すと2人交互プレイがスタートします。

●キーボードでの操作(標準設定)

[F6]……コインを投入する(クレジット)

[F8]……1人用スタート

[F9]……2人用スタート

[F1]……デモ画面中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります

[HELP]……画面モードを変更します（31kHzノーマル、31kHz疑似縦画面、15kHzノーマル)

[SHIFT]+[HELP]……タイトル画面に戻ります

[ESC]……ゲームの一時停止(ポーズ)

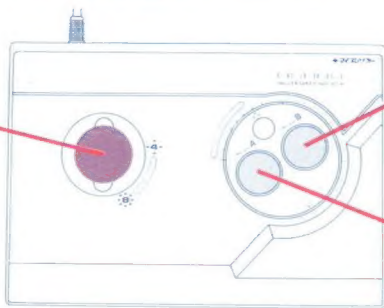
[↑] [←] [→] [↓] または [8] [4] [6] [2] プレイヤーを操作します

カーソルキー　　テンキー

[XF1]……攻撃用ボタン「ハッキヨイ・ボタン」

[XF2]……気合一発ボタン

●ジョイスティックでの操作

レバー
プレイヤーを
操作します。

Bボタン
気合一発ボタン
コインを投入する
（クレジット）。

Aボタン
攻撃用ボタン
「ハッキョイ・ボタン」
ジョイスティック1：
1人用ゲーム・スタート
ジョイスティック2：
2人用ゲーム・スタート

※ゲームをプレイしている時は、ジョイスティックからはコインを投入することはできません。

基本技

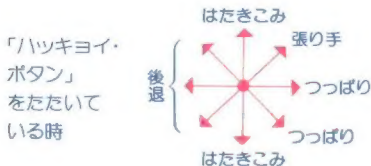
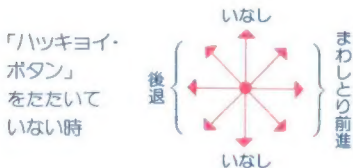
●立ち合い

立ち合いは、行司の「待ったなし」のかけ声のあと、「ハッキヨイ・ボタン」を押すでゴンス。

●レバーと「ハッキヨイ・ボタン」の関係

（プレイヤーが右向きの時。左向きの時は左右が逆になります）

「ハッキヨイ・ボタン」をたたいていない時

「ハッキヨイ・ボタン」をたたいている時

●つっぱり（敵を両手でつっぱって後退させる）

敵力士をつっぱりで押して敵に押し負けないように前進しながら「ハッキヨイ・ボタン」をバシバシたたいて、打ち合うでゴンス。

●まわしとり（敵力士のまわしをつかんで技をかける）

「ハッキヨイ・ボタン」をたたかずに前進をすると、敵力士のまわしが取りやすいでゴンス。

まわしを取れたら「ハッキヨイ・ボタン」をバシバシたたいて「根性メーター」をいっぱいにして技をかけるでゴンス。

敵力士にまわしを取られたら、「ハッキヨイ・ボタン」をバシバシたたいて、「辛抱メーター」がいっぱいになると逃げられるでゴンス。

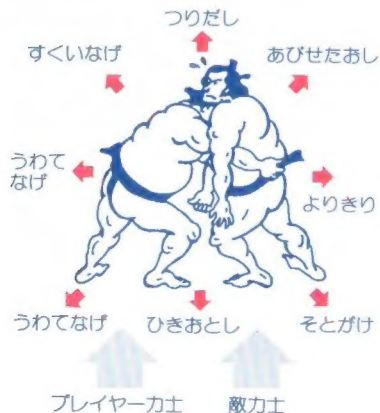
●張り手(平手で顔面をたたく)

敵力士を数回張ると、敵力士は怒って、強くなるから注意するでゴンス。

●はたきこみ(敵の攻撃をスルリとかわして敵を転ばす)

怒った力士が向かってきたら、タイミング良くスティックを上か下に入れ、いなして(体をかわす)「ハッキヨイ・ボタン」ではたきこむでゴンス。

●まわしを取った時のスティックと技の関係

(プレイヤーが右向きの時。左向きの時は左右が逆になります)

●気合一発

気合一発ボタンは、押すとすべての技を一定時間(画面上に「気合」マークが点滅している間)パワーアップさせる強力なボタンです。

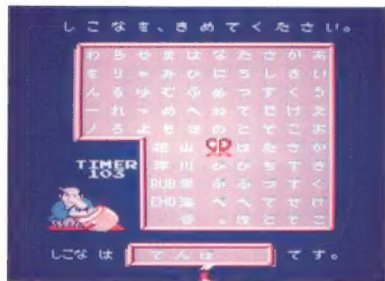
画面上部の「キアイ」マークの数だけ使えます。

敵力士にダメージを与えると「★」マークが画面上部に出ます。「★」マーク4個で「キアイ」マークが一つ増えます。

しこなを決める

ゲームを始めると、プレイヤーの「しこな（名前）」を決める画面になります。

入力したい文字の上にカーソルを合わせて、「ハッキヨイ・ボタン」で1文字ずつ入力できます。

名前を1文字訂正したい時は「RUB」、入力を終わりたい時は「END」の所で「ハッキヨイ・ボタン」を押してください。

ゲーム・テクニック

●スタート・ダッシュが勝利の決め手!?

立ち合いの時に敵力士の下に表示される数字が0に近くなるように、タイミング良く「ハッキヨイ・ボタン」を押せば、敵力士をはじき飛ばせるので、戦いが有利になるぞ。

●幕下のうちは、張り手やつっぱりでガンガン押していこう。

意外とこれだけでも勝てるので簡単だぞ。

立ち合いで0に近いタイミングを出せば、バッチリだ。

●技をかける時に、ボタンを連打しながら技の方向にレバーを入れられるよう練習しよう。
慣れるまでは、技を選ぶ一瞬、ボタンが留守になりがち！

●気合いはケチらない。
大事に気合いを残したまま勝負に負けてしまってはどうしようもない。
気合いはためていくことができるのだからケチらずに使っていこう。
特に一敗している状態でさらに危なくなったら迷わずに使うこと。

●つっぱりで押し負けているようなら、すきを見て、相手のまわしを取りにいこう。
張り手を繰り出さずに相手に近づけばいいのだが、いくら近づこうとしても張り飛ばされるようなら、「気合い」を使ってから近づこう。相手が張り手の動作をしていても、スルリとかわしてまわしを取るゾ。

●相手が真っ赤になって怒ったら、いくら張り返そうとしても圧倒されてしまう。
こんな時に「いなし」を使ってかわしていれば、気合いがどんどん溜まってゆく。余裕があれば、すぐに「はたきこみ」で勝負をつけず、気合いを増やして備えよう。
熱くなった相手を冷静に軽くあしらって、気合いで一気逆転だ。

●相手力士のコミカルな風貌にだまされて、何も考えずに突っ込んでいくと得意技にコロリと引っかかってしまうぞ。取り組み前の得意技は要チェックだ。

●横綱になれば負けは許されない。１敗でもするとゲーム・オーバーになるから心して戦いに挑め！

敵力士番付表

	しこな	得意技
横綱	ふたま山	すくいなげ
大関	くまの洋	つっぱり
関脇	おおくに	がぶりより
小結	はたき川	はたきこみ
前頭一	おもろ谷	ひきおとし
前頭二	はりが洋	つっぱり
前頭三	がぶり山	がぶりより
前頭四	にたり川	かたすかし
前頭五	おしん花	すくいなげ
十両一	とんきち	つっぱり
十両二	つりの山	つりだし
十両三	にげの谷	かたすかし
十両四	とっつき	うわてなげ
幕下	よわの里	そとがけ

コンフィグレーション・モード

出世大相撲の業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000/X68030版ではデモ画面中に［F１］キーを押すと設定画面になります。

設定はレバーの左右で選びます。また、決定が必要な項目は［XF1］か［XF2］、あるいはジョイスティックのＡボタンかＢボタンを押すと決定されます。

BGM TEST　BGMテスト

ゲーム中の音楽を聞くことができます。

DIFFICULTY　難易度

ゲームの難易度を変更することができます。

1P TRIGGER

プレイヤー１のボタンの役割入れ換え

「REVERSE」に設定するとプレイヤー１を操作できるジョイスティックのＡボタンとＢボタン、およびキーボードの［XF1］と［XF2］の役割が入れ換わります。

2P TRIGGER

プレイヤー２のボタンの役割入れ換え

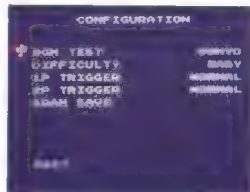
「REVERSE」に設定するとプレイヤー２を操作できるジョイスティックのＡボタンとＢボタン、およびキーボードの［XF1］と［XF2］の役割が入れ換わります。

SRAM SAVE　設定内容の記録

コンフィグレーション・モードの設定内容をS-RAMに記録します。

S-RAM記録機能を使用できる状態に設定されていない場合はこの項目はありません（P25参照）。

EXIT　各種設定の終了

コンフィグレーション・モードを終了してゲーム画面に戻ります。

●はじめに

全国のテクノスジャパン・ファンの皆さんお待たせしました。まさしくテクノスジャパン格闘技の源流とも言うべき作品「エキサイティング・アワー」をお届けします。

ドット絵の気合いの入れ方も半端じゃありません。パンチ一つにしても腰の入れ方が違う！

眼差しにみなぎる闘志が違う！しかも見た目だけじゃありません。プロレスの姿を借りたアクション・ゲームではない、プロレスそのものを目指したこだわりの本格派プロレス・ゲームなのです。

こんな能書きよりも、あなたもローリング・ソバットを決めればすべてが分かる!!

●ゲームの進行

レバーとボタンの組み合わせでレスラー（プレイヤー）を操作して技を繰り出し、強豪レスラーと闘います。

1試合の制限時間3分以内に勝利をおさめると次の試合に進みます。

試合を重ねるとチャンピオン・ベルトを賭けたタイトル・マッチになります。

試合に負けたり、3分以内に勝負がつかなかった場合や両者リングアウトの場合はゲーム・オーバーです。

操作方法

エキサイティング・アワーは業務用ゲーム機を再現したものです。

まず、F6 を押すことでコインをゲーム機に投入した状態になります（「CREDIT」の数字が増える）。

この状態で F8 を押すとゲームがスタートします。

コインを２枚以上入れた状態（「CREDIT」の数字が２以上の時）で F9 を押すと２人交互プレイがスタートします。

●キーボードでの操作（標準設定）

F6……コインを投入する（クレジット）。

F8……１人用スタート

F9……２人用スタート

F1……デモ画面中に押すとコンフィグレーション・モードに入ります。

↑ ← → ↓（カーソルキー）または 8 4 6 2（テンキー）　プレイヤーの移動

XF1……小技をかけます。

XF2……大技をかけます。

HELP……画面モードを変更します（31kHzノーマル、31kHz疑似縦画面、15kHzノーマル）。

SHIFT ＋ HELP……タイトル画面に戻ります。

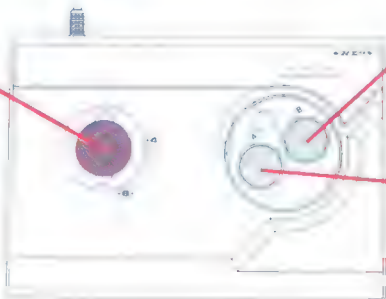
ESC……ゲームの一時停止（ポーズ）。

操作方法

●ジョイスティックでの操作

レバー
プレイヤーの移動

●リングアウトした時：画面下のエプロンサイドに移動して、レバーを上方向に入れるとリングに上れます。

●コーナー・ポストに登る時：画面上の左右のコーナー・ポストに移動して、レバーを上方向に入れるとコーナー・ポストに登れます。

Bボタン
大技をかけます。
コインを投入する(クレジット)。

Aボタン
小技をかけます。
ジョイスティック1：
　1人用ゲーム・スタート
ジョイスティック2：
　2人用ゲーム・スタート

※ゲームをプレイしている時は、ジョイスティックからコインを投入することはできません。

プロレスリングABC

プロレスリングはロープの張られた四角いリングの上で、通常1対1で闘われる格闘技だ。

ダイナミックかつエレガントな技の数々を駆使し、相手を動けなくなるまでに、たたきのめすのだ。

以下のルールは基本中の基本なのでしっかり覚えよう。

その１　ピンフォール

相手をリングにねじ伏せ、レフェリーが３カウント数える間、相手の肩をリングにつけたまま押さえ込めば勝利だ。

その２　リングアウト

場外（リングの外）に飛び出して、20カウントの間にリング上に戻れないと負けてしまう。

その３　肉弾戦が大原則

凶器を使用した危険な攻撃は反則負けである。

※エキサイティング・アワーで繰り出す技には、凶器攻撃は全く含まれていない。男なら真っ向からプロレス技で勝負だ！

これがプロレスだ

パンチ　50点

こぶしで敵を殴ってひるませ、大技につなぐための基本技だ。

キック　100点

足で敵を蹴り上げる、パンチよりモーションが遅いが射程距離はパンチより遠い。

ヘッドロック　0点

腕とワキで敵の頭をはさんで（ロックして）次の攻撃につなぐ。

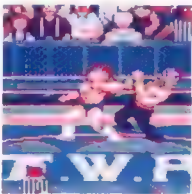
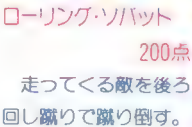
敵をロープに振る　100点

ボディスラム　300点
（場外に投げ捨てると+500点）
敵を抱え上げて投げつける。場外にも投げ捨てることができる。

パイル・ドライバー
800点
敵を逆さまにして抱え上げ頭から落として大きなダメージを与える、脳天杭打ちのデンジャラスな技。

ブレーン・バスター
800点
（場外に投げ捨てると+500点）
敵の首と腕を自分の首と腕にからませ、正面から後ろ側へ投げつける。

ハンマー・スルー
100点
場外で敵を鉄柵に向かってとばす。

ショルダー・スルー
300点
（場外に投げ捨てると+500点）
走ってくる敵を体を「くの字」にして、すくい上げて後ろへ投げる。

エルボー・バッド
200点
走ってくる敵の顔面にヒジを当てる。

ローリング・ソバット
200点
走ってくる敵を後ろ回し蹴りで蹴り倒す。

ラリアット　300点

走ってくる敵の首に腕をぶつける。

フライング・ボディプレス　800点

（そのまま押さえ込むと＋800点）

走ってくる敵に体を浴びせる。タイミングよく飛べばそのまま押さえ込む事もできる。

ショルダー・タックル　300点

敵に肩からぶつかって敵を倒す。

これが地獄への発射台、コーナー・ポストだ。

プランチャー　800点

場外にいる敵に向かって体を浴びせる大胆な技。

サンセット・フリップ　1,000点

コーナー・ポスト最上段から宙返りをして体全体を敵の体に落とす大技だ。

ニー・ドロップ　1,000点

コーナー・ポスト最上段から両足を敵の体に落とす。敵のダメージ大。

技の出し方

状況とレバーやボタンの組み合わせで多彩な技を出すことができます。

〈操作早見表〉

場　面	小技ボタン	大技ボタン
敵から離れていて	パンチ （ダウンしている敵を起こす）	キック （ダウンしている敵をフォールする）
	同時に押すとダッシュ	
ヘッドロックをかけてから	敵をロープにとばす （レバーを上に入れるとボディスラム）	パイル・ドライバー （レバーを上に入れるとブレーン・バスター）
敵をロープにとばしてから	ショルダー・スルー （レバーを左右に入れるとエルボー・パッド）	ローリング・ソバット （レバーを左右に入れるとラリアット）
自らダッシュして	ショルダー・タックル	フライング・ボディプレス （場外に向かって飛ぶとプランチャー）
コーナー・ポストから	ニー・ドロップ	サンセット・フリップ
抑え込まれた	ボタン連打で「返し」	

注意　場外では[illegible]技しか使えません。
場外から再びリングの内に戻るときは、画面下から[illegible]戻ることができません。（P[illegible]参照）

TWA入門（元気のない人お断り）

一度にこれほど沢山の技を繰り出すのは大変難しいので、基本的な形をいくつかコーチしよう。

●まずはパンチ

注意しながらパンチを３発入れ、しかるのち敵の体に組みつこう。ヘッドロックを取れるぞ。

パンチは比較的当てやすいので、技へつなぐにはまずパンチ３発だ。

●小技ボタンだけで倒す

ヘッドロックから小技ボタンを押すとロープへ振る。

相手が戻ってきた所を小技ボタンでショルダー・スルー。

パンチから一貫して小技ボタンしか使わないので非常に繰り出し易い。

初めての人はお試しあれ。

●その場で料理する

ヘッドロックを取ったら、すかさず今度は大技ボタンを押す。パイル・ドライバーで敵を轟沈だ。

●一工夫する

ショルダー・スルーに慣れたら、戻って来る相手に突進しながら繰り出してみよう。

さらに強力なエルボー・パッドが炸裂する。

●もう一工夫

ロープから戻ってくる相手に、今度は大技ボタンをお見舞いする。

危険な快感、ローリング・ソバットがうなりをあげる。

●どうしようもなく短気なあなたに

いきなり両ボタンを押してダッシュし、続け様に小技ボタンを押す。

目の前の敵に突然前触れもなくショルダー・タックルを見舞う、禁断のド短気技だ。

●コーナー・ポストの近くで闘ってみる

闘いながらコーナー・ポストの付近に敵がノビるのを狙う。

射程範囲に倒れ込んだら、間髪入れずにコーナー・ポストへ登ろう。

一気に重爆撃、投下。

ゲーム・テクニック

●敵に押さえ込まれたら……

とにかくボタンをバシバシたたいて、敵をハネ返せ。

●コーナー・ポストに長居は禁物

コーナー・ポストに登ったままでいるとレフェリーから反則カウントを取られ、5カウント以内に降りなければ反則負けになるぞ。

●敵にロープへとばされた

ロープにとばされても、ショルダー・タックルやフライング・ボディプレスなど反撃できる技もある。敵に捕まってもあわてずにチャンスを狙おう。

●ボディスラムは一度でやめるな

一度投げ飛ばしてもそれで終わらず、投げつけた相手を再度投げ飛ばそう。

●さほど弱っていない相手に無理に仕掛けると技を返されるので、どの程度疲れた時にどの位まで連続技を仕掛けられるのかを研究しよう。

●野獣になる

若人なら、技を掛ける時には大声で「うぉおおりゃあ」と叫ぼう。

1人でコンピューター画面に向かって叫ぶのはチョット恥ずかしいけれど、ギャラリーがいれば百人力だ。恥ずかしがる事はないぞ。「ていやあああ」

遊ぶ時くらい、大声で思いっきり楽しくいけ！

●勝負に「もうこれ位でいい」の文字は無い

相手がマットにのびてもいきなりフォールはちょっと待て！

とどめの一撃に、頭上から落下技をこれでもかとお見舞いする。

とどめの二撃や三撃もお見舞いする。

もう、どう考えても起き上がれないが、それでももう一回お見舞いしておく。

TWAのレスラーはそれほど人間離れした怪物なのだ。

レスラー列伝

TWA（テクノス・プロレスリング・アソシエーション）所属の対戦相手は強者ぞろい。
彼らの攻撃は、まさに人間を超えた狂気の格闘兵器（バトル・マシーン）！
はたして彼らに打ち勝ち、栄光のチャンピオン・ベルトを手にする事はできるのか？

COCO SAVEGE

少しでもスキを見せればダッシュ・タックル！
一旦連続技に持ち込まれたら、反撃の暇もなくマットに沈められてしまう。

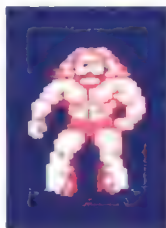
INSANE WORRIER

彼の闘いぶりはいたってスタンダード。しかし、あなどっていると、連続技にノされてしまう。

THE PIRANIA

その恐るべきツメと歯は、まさしくピラニアの名にふさわしい人間凶器。
無理な体勢から突っ込んでゆけば、確実にツメの餌食だ。

KARATE FIGHTER

長いリーチと巧みなロープ・ジャンプを使ってプレイヤーを翻弄する。
キックに気をつけろ。

BLUES BLOODY

人気実力ともにNo. 1のチャンピオン。
その確実な攻撃は連続技以上の脅威であり、真の実力が試されるのだ。

コンフィグレーション・モード

エキサイティング・アワーの業務用ゲーム機にはゲーム設定を変更する機能がついており、X68000/X68030版ではデモ画面中に[F１]キーを押すと設定画面になります。

設定はレバーの左右で選びます。また、決定が必要な項目は[XF１]か[XF2]、あるいはジョイスティックのAボタンかBボタンを押すと決定されます。

BGM SELECT　サウンドを変更する

音源を「PSG」「OPM」から選択することができます。

BGM TEST　音楽テスト

ゲーム中の音楽を聞くことができます。

DIFFICULTY　難易度

ゲームの難易度を変更することができます。

1P TRIGGER

プレイヤー１のボタンの役割入れ換え

「REVERSE」に設定するとプレイヤー１を操作できるジョイスティックのAボタンとBボタン、およびキーボードの[XF1]と[XF2]の役割が入れ換わります。

2P TRIGGER

プレイヤー2のボタンの役割入れ換え

「REVERSE」に設定するとプレイヤー２を操作できるジョイスティックのAボタンとBボタン、およびキーボードの[XF1]と[XF2]の役割が入れ換わります。

SRAM SAVE　設定内容の記録

コンフィグレーション・モードの設定内容をS-RAMに記録します。

S-RAM記録機能を使用できる状態に設定されていない場合はこの項目はありません（P25参照）。

EXIT　各種設定の終了

コンフィグレーション・モードを終了してゲーム画面に戻ります。

S-RAM記録機能について

エキサイティング・アワーおよび出世大相撲はハイスコア、コンフィグ設定内容をX68000/X68030本体内蔵のS-RAMに記録することができます。

記録内容はソフト起動ごとに読み込まれ自動設定されるので、難易度や画面モード等を毎回設定する必要が無くなり大変便利です。

ただし、S-RAMは他のソフトウェアでも使用されていることがありますので、管理の為の設定はお客様ご自身で行なう必要があります。

●S-RAM記録を設定したい。

S-RAM記録を設定するためには以下の手順で行なってください。

①S-RAMをRAMディスクとして使用できるようにパソコン本体のメモリ・スイッチを設定してください（詳しくはパソコンの取扱説明書を参照してください）。

すでに、S-RAMをRAMディスクとしてご利用の方は設定は不要です。

②本ソフトを[登録]キーを押しながら起動してください。

③S-RAMを設定するためのメニューが現れますので、「新たに作成」を選び、記録したいゲーム名にカーソルを合わせて、スペースキーを押してください。

●ランキングを初期状態に戻す

記録されているスコア・ランキングを初期状態に戻します。

本ソフトを[登録]キーを押しながら起動してください。

S-RAMを設定するためのメニューが現れますので、「ランキングの初期化」を選び、実行したいゲーム名にカーソルを合わせて、スペースキーを押してください。

※S-RAM設定メニューの操作はキーボードのカーソルキーで選び、スペースキーで決定してください。ジョイスティックでの操作はできません。

S-RAM記録機能とは？

この機能は、X68000/X68030シリーズに内蔵のバッテリー・バックアップS-RAM（電源が切られた状態でも内容を保持するメモリー）を様々なアプリケーションから有効に活用するために考えられた「SRAMDB」システムを使用しています。

これは、S-RAMの容量には限りがあるため、各ソフトが独自にS-RAMを使用する場合に発生する無駄を抑え、かつ共存できるファイル・フォーマットの規約です。

お問い合わせについて

●動作不良？

製品には万全を期しておりますが、万一トラブルがありましたら、まず次のチェックをしてください。

■ゲームができない

ゲームがスタートできなかったり、正常に遊べなかった場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお、正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り替えいたします。

■ディスクを壊してしまった。

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れた商品と、修理費として料金1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り替えいたします。

〈ご注意〉

※交換、チエックをご希望の場合は、必ずサポート･カードに必要事項をご記入の上､ソフトとともに下記の住所までお送りください。

※ユーザーズ･カードが返送されていないと､左記サポートが受けられない場合があります。必ず必要事項をご記入の上､ご返送ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　出版販売部
ユーザー・サポート係
TEL03-3445-6111(大代表)

●ソフトの内容について

ゲームを進めていくうちに、どうしても分からない事や、疑問に思うことが出てきた場合には、マイコンソフトでヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容などをお書きの上、下記住所までお送りください。また、ご意見、ご要望なども大歓迎です。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮ねがいます。

〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社
ソフトの質問係

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.8

EXCITING HOUR エキサイティング・アワー
出世大相撲

FOR X68000/X68030

STAFF

MAIN PROGRAMMER
向頭真一郎

SOUND PROGRAMMER
橋本雅俊

TECHNICAL ADVISER
松島徹　naz
橋本雅俊　謎のM
Cφ　Yamamoto.K
K.Hayashi

SUPPORT
なにわ　Hiaro.
J.UEKI　ISOBE

MANUAL WRITER
松島徹
向頭真一郎

TEST PLAYER
Yamamoto.K　みーしょう
よしゃん　USSY
松島徹

MICOMSOFT 1994